

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

Control + hand held Bar code game

JP
Trans

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-253335

(43)公開日 平成5年(1993)10月5日

(51)Int.Cl.⁵

A 6 3 F 1/02
9/22

識別記号 庁内整理番号

Z 8907-2C
F
J

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 2(全 7 頁)

(21)出願番号 特願平4-89676

(22)出願日 平成4年(1992)3月13日

(71)出願人 000106690

サン電子株式会社

愛知県江南市古知野町朝日250番地

(72)発明者 東谷 浩明

愛知県江南市古知野町朝日250番地 サン
電子株式会社内

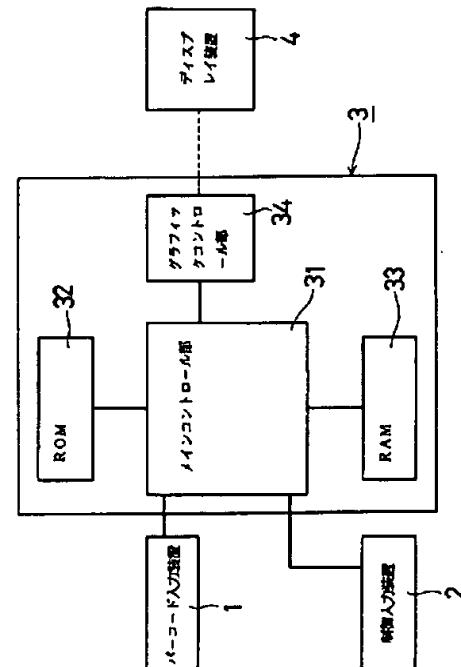
(74)代理人 弁理士 岡田 英彦 (外2名)

(54)【発明の名称】 バーコード式テレビゲーム

(57)【要約】

【目的】 バーコード式テレビゲームにて、ディスプレイ装置で文字・数字のみでなくテレビゲーム用画像を表示することができるようとする。

【構成】 バーコード付カード5のバーコード52aに入力されたカードの特性に対応した情報をバーコード入力装置1が読み取り、この情報をメインコントロール部31に送る。メインコントロール部31は記憶装置32・33に記憶されたゲームプログラムに従って前記情報により演算をして画像出力を出す。各種操作の制御入力装置2はメインコントロール部31を制御する。グラフィックコントロール部34はメインコントロール部31の前記画像出力を受けてディスプレイ装置4を駆動して画像を表示させる。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 テレビゲームのための演算をして画像出力を出すメインコントロール部と、バーコード付カードの特性に対応したバーコード情報を読み取り、前記メインコントロール部に送るバーコード入力装置と、前記メインコントロール部に対して各種制御をする制御入力装置と、前記メインコントロール部の信号及びゲームプログラムを記憶して前記メインコントロール部に対して必要に応じて前記信号及びゲームプログラムの授受をする記憶装置と、前記メインコントロール部の前記画像出力を受けるグラフィックコントロール部と、このグラフィックコントロール部により駆動されて前記画像を表示するディスプレイ装置とを備えることを特徴とするバーコード式テレビゲーム。

【請求項2】 請求項1において、バーコード入力装置に入力を与えるバーコード付カードとして表面にゲームソフトウェアのキャラクタが描かれ、裏面にこのキャラクタの特性に対応したバーコードを印刷したバーコード付カードを用いることを特徴とするバーコード式テレビゲーム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、バーコードによりカードの持つデータを読み取り、そのデータに従ってカードとカードを対戦させて勝敗判定を行うバーコード式テレビゲームに関するものであり、特に対戦者を十分満足させるようにしたバーコード式テレビゲームに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、カードゲーム玩具として特開平3-193074に開示されているものがある。このカードゲーム玩具は、必要なデータをバーコードに表示したカードのバーコード読取手段と、そのデータに従ってカードを対戦させ、攻撃側が攻撃キーを押したときに守備側カードのダメージ計算と生存を判定する手段と、勝敗表示手段としての液晶ディスプレイとを具えている。図7は従来例の斜視図であり、図8は図7に示す従来例のディスプレイの表示内容を示す図である。図7・図8において、カードゲーム玩具7には、カード71のバーコード71aの読取手段72、ゲーム時の一対の攻撃キー73a・73b、攻撃の一対のパワーアップキー74a・74b、対戦結果等を表示する液晶ディスプレイ75、電源スイッチ76、モード設定用セレクトキー77、セットキー78等が設けられている。

【0003】図8において、液晶ディスプレイ75は文字及び数字のみにより各種の表示をしている。ここにおいて、(B1)～(B3)はカード対カードの2人ゲームの種類を示し、(COM)はカードとコンピュータとの対戦を示している。また【バトル】及び【パワー】は点滅により攻撃側にキーの選択を指示し、押されたキー

2

が攻撃キーであれば【バトル】が点灯し、【パワー】は消える。【MISS】は入力ミス等を示す。【▲▲▲】の記号は攻撃又はパワーアップ時の強さを示す。P1側【L入力】の文字の右側とP2側【R入力】の文字の左側に「1880」、「880」「180」とあるのは、カード71のバーコード71aから読み取った生命力【HP】、攻撃力【ST】、守備力【DF】を示している。さらに、【ダメージ】は攻撃に対する相手側(守備側)のダメージ値を表示し、【VS】は1対1とか2対2のように、対戦人数を示している。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述の従来例では、対戦結果等を表示するディスプレイが文字・数字のみを表示するものであるため、上述の従来例のカードゲーム玩具を使用して対戦を楽しんでいる者にとって、上述の従来例のカードゲーム玩具は十分に満足すべきものではなく、ものたりないものであり、面白さに限界があった。そこで、本発明は上述の従来例の欠点をなくし、対戦者を十分に満足させるだけの面白さをえたバーコード式テレビゲームを提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために本発明の第1のものは、テレビゲームのための演算をして画像出力を示すメインコントロール部と、バーコード付カードの特性に対応したバーコード情報を読み取り、前記メインコントロール部に送るバーコード入力装置と、前記メインコントロール部に対して各種制御をする制御入力装置と、前記メインコントロール部の信号及びゲームプログラムを記憶して前記メインコントロール部に対して必要に応じて前記信号及びゲームプログラムの授受をする記憶装置と、前記メインコントロール部の前記画像出力を受けるグラフィックコントロール部と、このグラフィックコントロール部により駆動されて前記画像を表示するディスプレイ装置とを備えるバーコード式テレビゲームであり、本発明の第2のものは、テレビゲームのための演算をして画像出力を示すメインコントロール部と、バーコード付カードの特性に対応したバーコード情報を読み取り、前記メインコントロール部に送るバーコード入力装置と、前記メインコントロール部に対して各種制御をする制御入力装置と、前記メインコントロール部の信号及びゲームプログラムを記憶して前記メインコントロール部に対して必要に応じて前記信号及びゲームプログラムの授受をする記憶装置と、前記メインコントロール部の前記画像出力を受けるグラフィックコントロール部と、このグラフィックコントロール部により駆動されて前記画像を表示するディスプレイ装置とを備え、バーコード入力装置に入力を与えるバーコード付カードとして表面にゲームソフトウェアのキャラクタが描かれ、裏面にこのキャラクタの特性に対応したバーコード

50

3

ドを印刷したバーコード付カードを用いることを特徴とするバーコード式テレビゲームである。

【0006】

【作用】上記構成のバーコード式テレビゲームにおいて、バーコード付カードの特性に対応した情報をバーコード入力装置が読み取り、この情報をメインコントロール部に送る。このメインコントロール部は、記憶装置に記憶されたゲームプログラムに従って前記情報によりテレビゲームのための演算をして画像出力を出す。そして前記記憶装置はこの演算結果等の信号を必要に応じて記憶する。各種操作の制御入力装置は前記メインコントロール部を制御する出力を前記メインコントロール部に与える。そして、グラフィックコントロール部はメインコントロール部の前記画像出力を受けて、家庭用テレビ等のディスプレイ装置を駆動し、前記画像を表示する。また、バーコード付カードの表面に描かれたゲームソフトウェアのキャラクタは、バーコード付カードの特性を判別するのに役立つ。

【0007】

【実施例】本発明の実施例を図面を参照しながら説明する。図1は、本発明の一実施例のプロックダイヤグラムを示すものである。図1において、コンピュータ3は、メインコントロール部31・ROM32・RAM33及びグラフィックコントロール部34を有している。そしてバーコード入力装置1・制御入力装置2・ROM32・RAM33及びグラフィックコントロール部34がメインコントロール部31に接続されている。また、必要に応じてグラフィックコントロール部34に家庭用テレビ等のディスプレイ装置4を接続することも可能である。以上の構成により、バーコード入力装置1は後述するバーコード付カード5の性格・強さ等の特性に対応したバーコード情報を読み取り、メインコントロール部31へ送る。メインコントロール部31は、記憶装置としてのROM32・RAM33に記憶された専用アルゴリズムを有するゲーム用プログラムに従って前記情報によりテレビゲームのための演算をして画像出力を出す。前記RAM33はこの演算結果等の信号を必要に応じて記憶してメインコントロール部31と前記信号の授受をする。各種操作の制御入力装置2はメインコントロール部31を制御する入力をメインコントロール部31に与える。そして、グラフィックコントロール部34はメインコントロール部31の前記テレビゲーム用画像出力を受けて、家庭用テレビ等のディスプレイ装置4を駆動する。このようにして、ディスプレイ装置4は前記テレビゲーム用画像を表示することになる。

【0008】図2は、本発明の一実施例の全体の概観を示す斜視図である。図2において、バーコード読み取り装置1は、バーコード付カード5の情報を読みとる溝状読取部11を備え、バーコード付カード5の後述するバーコード52a部分をこの溝状読取部11の中の一端から

4

他端へ通過させると、前記溝状読取部11はバーコード52aの情報を読み取ることができる。上述の各種操作の制御入力装置2は、2つの操作部21・22を有し、各操作部21・22にはそれぞれボタン21a・22a、スイッチ21b・22bが設けてある。ボタン21a・22aは、テレビ等のディスプレイ装置4のテレビゲーム用画像を動かすためのものであり、スイッチ21b・22bはスタートスイッチ・セレクトスイッチ等である。なお、バーコード読み取り装置1及び2つの操作部21・22はそれぞれコード6によりコンピュータ3に接続されている。上述のようにコンピュータ3は、メインコントロール部31・ROM32・RAM33及びグラフィックコントロール部34を有している。そして、家庭用テレビ等のディスプレイ装置4はグラフィックコントロール部34にコード6により接続されている。

【0009】図3は、図1・図2に示す本発明の一実施例のバーコード式テレビゲームの使用方法のフローチャートである。図3において、まず電源スイッチオンすると、ディスプレイ装置4にオープニングデモが画像として表示される。次に、一定時間経過後自動的にタイトル画面の画像の表示をし、その後スタートスイッチをおすとセレクト画面を表示する。さらに、セレクトスイッチによりセレクト画面の表示内容から「対戦モード」又は「他のモード」を選択する。「対戦モード」を選択すると、後述する図4のように対戦ゲームをすることができる。なお、「他のモード」は付加的なものである。

【0010】図4は、図1・図2に示す本発明の一実施例のバーコード式テレビゲームを用いた対戦ゲームの流れを示すフローチャートである。図4において、まずステップ101において対戦モードを決定する。ステップ102ではプレイヤーと敵（コンピュータ）の数の決定をする。ステップ103では対戦回数の決定をする。ステップ104ではプレイヤーのカード入力をする。ステップ105ではグラフィックとパラメータの表示をする。ステップ106ではプレイヤー全員入力したか判定する。判定結果がYESであればステップ107へ進み、NOであればステップ104へもどる。ステップ107では戦闘開始する。ステップ108では攻撃プレイヤーの決定をする。ステップ109ではメッセージ表示をする。ステップ110では被攻撃プレイヤーの決定をする。ステップ111ではメッセージ表示をする。ステップ112では命中判定をする。命中と判定すればステップ113へ進み、ミスと判定すればステップ123へ進む。ステップ123ではメッセージ表示をしてステップ108へもどる。

【0011】ステップ113では守備側の生命力計算をする。ステップ114では生命力のメッセージ表示をする。ステップ115では守備側の対戦結果（守備側の負け）の判定をする。そして判定がYES（守備側が負け）であればステップ116へ進み、NO（守備側が負

5

けていない)であればステップ108へもどる。ステップ116では画面上に残っているキャラクタの残り人数が1人かどうか判定をする。判定がYESであればステップ117へ進み、NOであればステップ108へもどる。ステップ117では戦闘が終了する。ステップ118では対戦成績の表示をする。ステップ119では、ステップ103で決定した対戦回数の設定値から1を引く。ステップ120では、ステップ119で減算した対戦回数(対戦回数の残り回数)が零かどうかを判定する。判定がYESであればステップ121へ進み、NOであればステップ104へもどる。ステップ121では順位・成績の表示をする。ステップ122では「もう一度対戦」かどうか判定する。判定がYESであればステップ102にもどり、NOであればタイトル画面を表示する。

【0012】図5は上述のバーコード付カード5の表面51を示している。表面51にはゲームソフトウェアのカードの性格・強さ等の特性に対応したキャラクタ51aが描かれている。図6は前記バーコード付カード5の裏面52を示している。裏面52にはカードの特性に対応した情報を示すバーコード52a及びバーコード52aの情報内容52bが表示されている。また異なるバーコード52aをバーコード読み取り装置1から読み込ませることにより、ディスプレイ装置4の画面上には異なったテレビゲーム用画像(グラフィックス、キャラクタ)を表示できる。なお本発明を実施するために、テレビを表示装置とするゲーム専用機、専用モニターを表示装置とするパーソナルコンピュータなどを使用できる。

【0013】

【発明の効果】以上詳細に説明したように、本発明のバーコード式テレビゲームは、対戦ゲームにおいて、ディスプレイ装置が文字・数字のみでなくテレビゲーム用画像を表示するため、対戦者を十分満足させることができ

6

る。また、バーコード付カードの表面にカードの性格・強さ等の特性に対応したキャラクタが描かれているので、バーコード付カードの前記特性の判別が容易になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例のブロックダイヤグラムである。

【図2】図1で示す、本発明の一実施例の全体の概観を示す斜視図である。

【図3】図1で示す本発明の一実施例の使用方法のフローチャートである。

【図4】図1で示す本発明の一実施例の対戦ゲームの流れを示すフローチャートである。

【図5】図1で示す本発明の一実施例で使用するバーコード付カードの表面図である。

【図6】図1で示す本発明の一実施例で使用するバーコード付カードの裏面図である。

【図7】従来例の斜視図である。

【図8】図7で示す従来例のディスプレイ部の表示内容を示す図である。

【符号の説明】

1 バーコード入力装置

2 制御入力装置

3 1 メインコントロール部

3 2 ROM

3 3 RAM

3 4 グラフィックコントロール部

4 ディスプレイ装置

5 バーコード付カード

5 1 バーコード付カードの表面

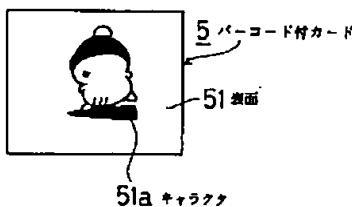
5 1 a ゲームソフトウェアのキャラクタ

5 2 バーコード付カードの裏面

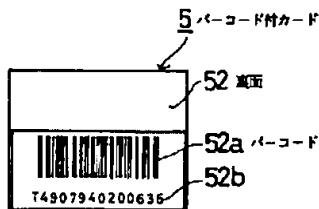
5 2 a バーコード

30

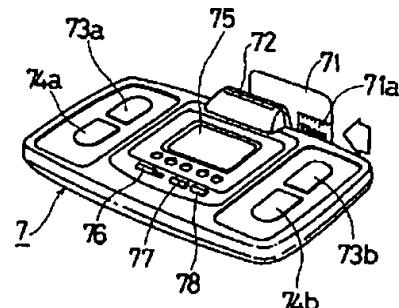
【図5】



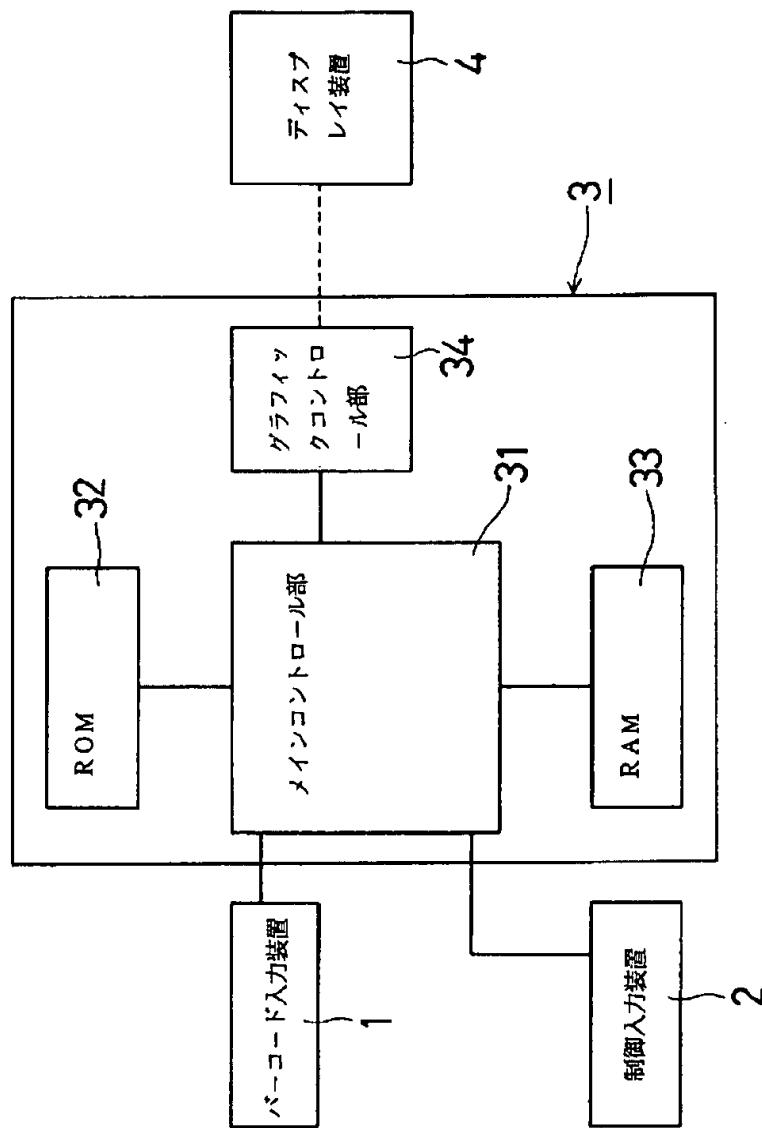
【図6】



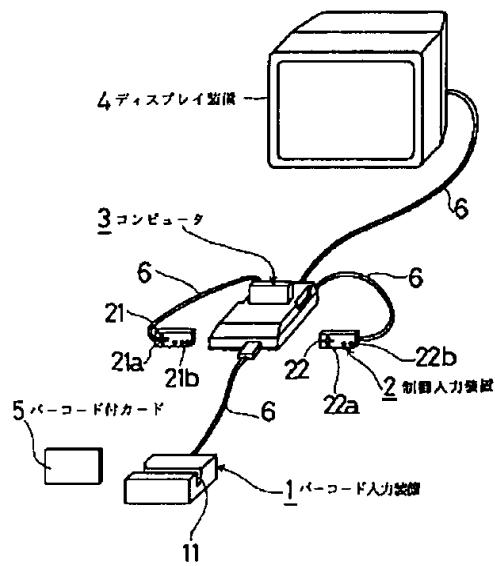
【図7】



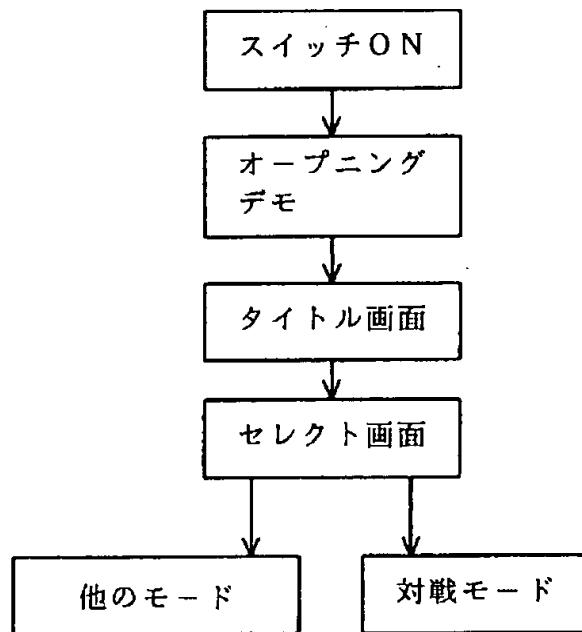
【図1】



【図2】



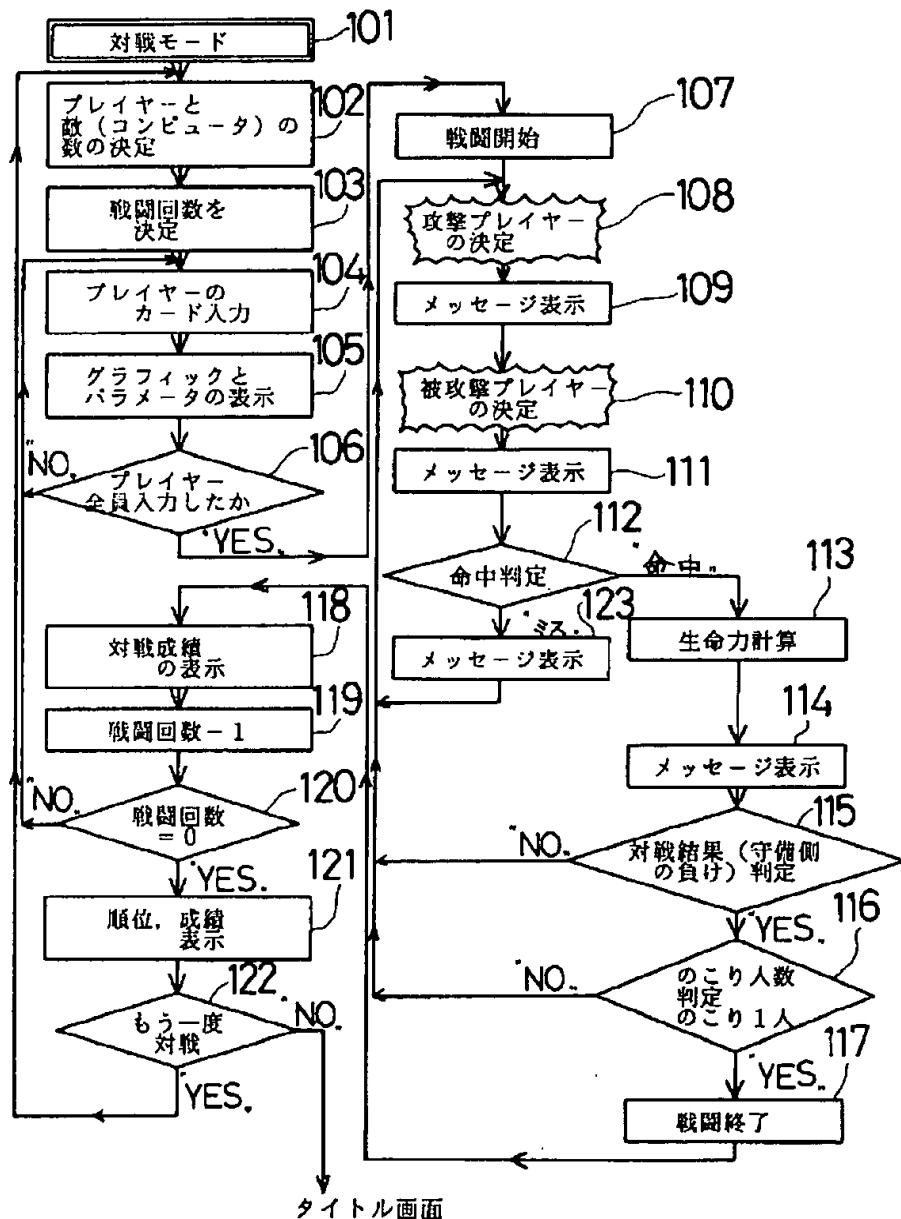
【図3】



【図8】

(B1)	(B2)	(B3)	(COM)
[A↑]	[△△△]	[MISS]	[▼▼]
[L]	1 8 8 0 [HP]	1 8 8 0	R
入	8 8 0 [V1]	8 8 0	入
カ	1 8 0 [OP]	1 8 0	カ

【図4】



* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] this invention reads the data which a card has by the bar code, and relates to the bar code formula TV game to which it was made to satisfy especially a waging-war person enough about the bar code formula TV game which a card and a card are opposed according to the data, and performs a victory-or-defeat judging.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, there are some which are indicated by JP,3-193074,A as a card game toy. This card game toy is equipped with the bar code reading means of the card which displayed required data on the bar code, a means to judge damage calculation and survival of a defense card when a card is opposed according to the data and an attack side pushes an attack key, and the liquid crystal display as a victory-or-defeat display means. Drawing 7 is the perspective diagram of the conventional example, and

Han
Hei

drawing 8 is drawing showing the content of a display of the display of the conventional example shown in drawing 7. In drawing 7 and drawing 8 , the liquid crystal display 75 which displays attack key 73a and 73b of

the reading means 72 of bar code 71a of a card 71 and the couple at the time of a game, power-up key 74a and 74b of an offensive couple, a waging-war result, etc., the electric power switch 76, the selection key 77 for mode setting, and the set key 78 grade are prepared in the card game toy 7.

[0003] In drawing 8 , the liquid crystal display 75 is giving various kinds of indication only in the character and the number. In here, - (B1) (B3) shows the kind of two-person game of a card pair card, and (COM) shows waging war with a card and a computer. Moreover, a [battle] and [power] point to selection of a key to an attack side by blink, if the pushed key is an attack key, a [battle] will light up and [power] will disappear. [MISS] shows an input mistake etc. The sign of [*****] shows the strength at the time of an attack or power-up. P1 side -- the right-hand side of the character of [L input], and P – that there are two sides in the left-hand side of the character of [R input] with "1880", "880", and "180" shows the vitality [HP]

read in bar code 71a of a card 71, aggressivity [ST], and the defense force [DF] Furthermore, a [damage] displays the damage value of the other party (defense) to an attack, and [VS] shows the waging-war number like 1 to 1 or 2 to 2.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, in the above-mentioned conventional example, since the display which displays a waging-war result etc. was what displays only a character and a number, for those who are enjoying waging war using the card game toy of the above-mentioned conventional example, the card game toy of the above-mentioned conventional example should not fully be satisfied, it was unsatisfactory and the limitation was in fun. Then, this invention loses the fault of the above-mentioned conventional example, and aims at offering the bar code formula TV game equipped only with the fun to which a waging-war person is fully satisfied.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the above-mentioned technical problem the 1st thing of

this invention The main control section which calculates for a TV game and shows a picture output, The bar

code input unit which reads the bar code information corresponding to the property of a card with a bar code, and is sent to the aforementioned main control section, The control-input equipment which carries out various control to the aforementioned main control section, The storage which memorizes the signal and game program of the aforementioned main control section, and carries out transfer of the aforementioned signal and a game program if needed to the aforementioned main control section, The graphic control section which undergoes the aforementioned picture output of the aforementioned main control section, It is

a bar code formula TV game equipped with the display unit which drives by this graphic control section and

displays the aforementioned picture. the 2nd thing of this invention The main control section which calculates for a TV game and shows a picture output, The bar code input unit which reads the bar code information corresponding to the property of a card with a bar code, and is sent to the aforementioned main control section, The control-input equipment which carries out various control to the aforementioned main control section, The storage which memorizes the signal and game program of the aforementioned main control section, and carries out transfer of the aforementioned signal and a game program if needed to the aforementioned main control section, The graphic control section which undergoes the aforementioned picture output of the aforementioned main control section, It has the display unit which drives by this graphic control section and displays the aforementioned picture. It is the bar code formula TV game characterized by drawing the character of game software wear on a front face as a card with a bar code which

gives an input to a bar code input unit, and using for a rear face the card with a bar code which printed the bar code corresponding to the property of this character.

[0006]

[Function] In the bar code formula TV game of the above-mentioned composition, a bar code input unit reads the information corresponding to the property of a card with a bar code, and this information is sent to

the main control section. This main control section calculates using the aforementioned information according to the game program memorized by storage for a TV game, and takes out a picture output. And the aforementioned storage memorizes signals, such as this result of an operation, if needed. The control-input equipment of various operations gives the output which controls the aforementioned main control section to the aforementioned main control section. And in response to the aforementioned picture output of the main control section, the graphic control section drives display units, such as home television and displays the aforementioned picture. Moreover, the character of the game software wear drawn on the card-face side with a bar code is useful to distinguishing the property of a card with a bar code.

[0007]

[Example] The example of this invention is explained referring to a drawing. Drawing 1 shows the block diagram of one example of this invention. In drawing 1 , the computer 3 has main control section 31, ROM32,

RAM33, and the graphic control section 34. And bar code input unit 1, control-input equipment 2, ROM32, RAM33, and the graphic control section 34 are connected to the main control section 31. Moreover, it is also

possible to connect the display units 4, such as home television, to the graphic control section 34 if needed.

By the above composition, the bar code input unit 1 reads the bar code information corresponding to properties, such as character, strength, etc. of the card 5 with a bar code mentioned later, and sends it to the main control section 31. The main control section 31 calculates using the aforementioned information according to the program for games which has the exclusive algorithm memorized by ROM32 and RAM33 as

storage for a TV game, and takes out a picture output. The above RAM 33 memorizes signals, such as this result of an operation, if needed, and considers transfer of the aforementioned signal as the main control section 31. The control-input equipment 2 of various operations gives the input which controls the main control section 31 to the main control section 31. And the graphic control section 34 drives the display units 4, such as home television, in response to the aforementioned picture output for TV games of the main control section 31. Thus, a display unit 4 will display the aforementioned picture for TV games.

[0008] Drawing 2 is the perspective diagram showing a general view of the one whole example of this

Tracing
card

invention. In drawing 2, a bar-code reader 1 is equipped with the slot-like read station 11 which reads the information on the card 5 with a bar code, and if the bar code 52a portion which the card 5 with a bar code mentions later is passed from the end in this slot-like read station 11 to the other end, the aforementioned slot-like read station 11 can read the information on bar code 52a. The control-input equipment 2 of various above-mentioned operations has two control units 21-22, and button 21a and 22a, and switch 21b and 22b are

prepared in each control unit 21-22, respectively. Button 21a and 22a are for moving the picture for TV games of the display units 4, such as television, and switch 21b and 22b are start switch selection switches etc. In addition, a bar-code reader 1 and two control units 21-22 are connected to the computer 3 in code 6, respectively. The computer 3 has main control section 31, ROM32, RAM33, and the graphic control section

34 as mentioned above. And the display units 4, such as home television, are connected to the graphic control section 34 in code 6.

[0009] Drawing 3 is the flow chart of the operation of the bar code formula TV game of one example of this

invention shown in drawing 1 and drawing 2. In drawing 3, if electric power switch ON is carried out first,

an opening demonstration will be displayed on a display unit 4 as a picture. Next, the picture of a title screen

is automatically displayed after fixed time progress, and a male and a selection screen are displayed for a start switch after that. Furthermore, "waging-war mode", or "the mode" besides "" are chosen from the content

of a display of a selection screen with a selection switch. If "waging-war mode" is chosen, a waging-war game can be carried out like drawing 4 mentioned later. In addition, the mode besides "" is additional.

[0010] Drawing 4 is a flow chart which shows the flow of the waging-war game using the bar code formula TV game of one example of this invention shown in drawing 1 and drawing 2. In drawing 4, waging-war mode is first determined in Step 101. A player and the number of enemies (computer) are determined at Step

102. At Step 103, the number of times of waging war is determined. The card input of a player is carried out

at Step 104. At Step 105, a parameter is indicated to a graphic. At Step 106, it judges whether the player all the members' input was carried out. If a judgment result is YES, it will progress to Step 107, and if it is NO, it

will return to Step 104. A battle start is carried out at Step 107. An attack player is determined at Step 108.

A

message indicator is carried out at Step 109. An attacked player is determined at Step 110. A message indicator is carried out at Step 111. A hit judging is carried out at Step 112. If it judges with a hit, it will progress to Step 113, and if it judges with a mistake, it will progress to Step 123. At Step 123, a message indicator is carried out and it returns to Step 108.

[0011] The defense's vitality calculation is carried out at Step 113. The message indicator of a vitality is carried out at Step 114. At Step 115, the defense's waging-war result (the defense's defeat) is judged. And if a judgment is YES (the defense's defeat), it will progress to Step 116, and if it is NO (the defense has not lost), it will return to Step 108. At Step 116, the remaining number of the character which remains on the screen judges whether you are one person. If a judgment is YES, it will progress to Step 117, and if it is NO,

it will return to Step 108. A battle is completed at Step 117. Record against an opponent is expressed as Step

118. At Step 119, 1 is subtracted from the set point of the number of times of waging war determined at Step

103. At Step 120, the number-of-times value of waging war (number of times of the remainder of the number

of times of waging war) subtracted at Step 119 judges whether it is zero. If a judgment is YES, it will progress

to Step 121, and if it is NO, it will return to Step 104. Ranking and results are expressed as Step 121. At Step

122, it judges whether it is "pitched against each other once again." If a judgment is YES, it will return to

Step 102, and a title screen will be displayed if it is NO.

[0012] Drawing 5 shows the front face 51 of the above-mentioned card 5 with a bar code. Character 51a corresponding to properties, such as character, strength, etc. of the card of game software wear, is drawn on the front face 51. Drawing 6 shows the rear face 52 of the aforementioned card 5 with a bar code. Content of

information 52b of bar code 52a which shows the information corresponding to the property of a card, and bar code 52a is displayed on the rear face 52. Moreover, by making different bar code 52a read from a bar-code reader 1, a different picture for TV games (graphics, character) can be displayed on the screen of a display unit 4. In addition, in order to carry out this invention, the game special-purpose machinery which uses television as display, the personal computer which uses an exclusive monitor as display can be used.

[0013]

[Effect of the Invention] As explained to the detail above, since a display unit displays a character and not only a number but the picture for TV games, the bar code formula TV game of this invention can satisfy a waging-war person enough in a waging-war game. Moreover, since the character corresponding to properties, such as character, strength, etc. of a card, is drawn on the card-face side with a bar code, distinction of the aforementioned property of a card with a bar code becomes easy.

[Translation done.]

CLIPPEDIMAGE= JP405253335A

PAT-NO: JP405253335A

DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 05253335 A

TITLE: BAR-CODE TYPE TV GAME

PUBN-DATE: October 5, 1993

INVENTOR-INFORMATION:

NAME

HIGASHIYA, HIROAKI

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME

SAN DENSHI KK

COUNTRY

N/A

APPL-NO: JP04089676

APPL-DATE: March 13, 1992

INT-CL (IPC): A63F001/02;A63F009/22

ABSTRACT:

PURPOSE: To satisfy desire for enjoyment among players by arranging a main control section, a bar-code input device, control input device, a memory having a game program stored. a graphic control section and a display device.

CONSTITUTION: When a power source is turned ON, an opening demonstration is displayed. For example, 'competition mode' is selected with a start switch on a select screen and the number of players, the number of enemies (computer) and the frequency of fighting are decided. A card with a bar-code of the players are inputted to display graphic and parameters. With the inputting from all the players, the battle is started and attacking players and players to be attacked are decided. A message is displayed to judge

how the marks are hit.
The life is calculated on the defense side judged to be
hit. As a result of
the competition, when defeat is determined on the defense
side. the fight ends
if the number of the characters left is one on the
screen. The achievements of
the competition are displayed. If one is subtracted from
a set value of the
frequency of competitions and the number of competition
is zero, the grade and
achievements are displayed to judge whether one more
competition is possible or
not.

COPYRIGHT: (C)1993, JPO&Japio